

# SECRETOS IMPREVISTOS

Escenario por Pipobin.

Reglas Especiales: Consola, Objetivos Clasificados, Descargar Información Comprometedora, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Múltiples HVTs, Sin Asegurar HVT, Modo Extremo.

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- Haber obtenido más Paquetes de Información Comprometedora que el adversario al final de partida (3 puntos de objetivo).
- Haber obtenido la misma cantidad de Paquetes de Información Comprometedora que el adversario al final de partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha obtenido al menos 1 Paquete de Información Comprometedora).
- Cumplir los Objetivos Imprevistos (1 Punto de Objetivo por cada uno, hasta un máximo de 5).
- Haber cumplido más Objetivos Imprevistos que el adversario al final de partida (2 Puntos de Objetivo).
- Haber cumplido la misma cantidad de Objetivos Imprevistos que el adversario al final de partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha cumplido al menos 1 Objetivo Clasificado).

### CLASIFICADO

Ver Reglas Especiales del Escenario.

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DE DESPLI.
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

# REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

## CONSOLA

Hay 3 Consolas Neutrales situadas en la línea central de la mesa. Una se encuentra en el centro de la mesa, mientras que las otras dos se encuentran a 30 cm de la Consola central. Hay también una Consola 10 cm hacia el interior de la zona de despliegue de cada jugador, a 30 cm de la Consola central (20 cm en partidas a 150 puntos). Además, cada jugador considerará la Consola de su Zona de Despliegue como una cuarta Consola Neutral, y la de la Zona de Despliegue del adversario la Consola Enemiga.

Cada Consola deberá representarse con un Token de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

## OBJETIVOS CLASIFICADOS

Al comienzo de la partida, los jugadores no tienen Objetivos Clasificados, pero pueden conseguirlos a lo largo de la partida al Descargar Información Comprometedora de las Consolas.

### DESCARGAR INFORMACIÓN

#### COMPROMETEDORA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

### REQUISITOS

Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad. La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Consola Neutral o Enemiga.

### EFECTOS

Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Información Comprometedora ha sido Descargada por el jugador. Ese jugador no podrá volver a intentar Descargar Información Comprometedora de esa Consola.

Al superar la tirada de VOL, una Consola Neutral otorga un Paquete de Información Comprometedora al jugador. Una Consola Enemiga otorga dos.

Por cada Paquete de Información Comprometedora obtenido, el jugador robará tres cartas al azar del mazo de Objetivos Clasificados, de las cuales elegirá una que se añadirá a sus Objetivos Imprevistos, y que podrá cumplir a partir de ahora. Los Objetivos Imprevistos son Información Clasificada hasta que son cumplidos. Las cartas no elegidas serán descartadas boca abajo, también como información clasificada.

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.

## TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## BONO DE HACKER

Aquellas tropas que posean la habilidad especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las tiradas de VOL necesarias para Descargar Información Comprometedora. Además, podrán realizar dos tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Descargar Información Comprometedora.

## MÚLTIPLES HVTS

Cada uno de los jugadores desplegará **tres** HVT aplicando las reglas convencionales de despliegue de los HVT.

Cada HVT podrá ser utilizado una única vez para completar un Objetivo Clasificado. Una vez se cumpla el Objetivo Clasificado sobre el HVT objetivo, la miniatura de HVT deberá ser retirada de la mesa de juego. Si no quedan HVT disponibles, las misiones que los requieran simplemente no podrán cumplirse.

## SIN ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de Asegurar HVT no se puede utilizar para suplir el Objetivo Clasificado del jugador

## MODO EXTREMO

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema. En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de Objetivos Clasificados en su versión extrema (la versión roja). Este Modo no es compatible con el Extra Doble Mazo.

## FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

Si un jugador empieza su Turno en **¡¡¡Retirada!!!** la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.

